

The logo for the Digimon Card Game, featuring the words "DIGIMON" and "CARD GAME" in a bold, stylized font. The text is white with a blue outline and is set against a background of a glowing blue wireframe globe. The globe is surrounded by various digital and circuit-like elements, including vertical bars, horizontal lines, and circular patterns, all in shades of blue and white. The overall aesthetic is futuristic and high-tech.

DIGIMON CARD GAME

規則説明手冊
Ver.3.0

目錄

這是什麼遊戲?	01
關於卡片	
數碼寶貝卡/數碼蛋卡	01
馴獸師卡	02
行動卡	02
關於場地	03
關於卡組	04
遊戲的準備	04
* 耗費消耗值的方式	05
* 活動狀態和休息狀態	05
遊戲的流程	06
主要階段	
A. 數碼寶貝登場、B. 數碼寶貝進化	07
C. 馴獸師登場、D. 使用行動卡、E. 攻擊	08
* 如果數碼寶貝的DP值降至0時	08
* 在1次攻擊中可以確認2張以上的安全區卡片時	09
* 如果安全區卡片減少到0張時	09
* 以《格擋》來防禦!	09
攻擊的步驟	10
主要階段F	
F. 發揮【主要】效果	11
關於放棄出牌(PASS)、回合結束、遊戲結束	11
指示物	12
* Lv.2的數碼寶貝在戰鬥區登場	12
* 增加、減少記憶體的效果	12
效果解決順序	13•14•15
關於擁有多種顏色的卡片和合體進化	16
合體進化, 會進行以下的步驟。	17
關於數碼合體	18•19
關於爆裂進化	20
關於數碼寶貝ACE	21
關於《數據溢位》、關於「有記載○○」的卡片	22
關於卡片文本的記述	23•24
關於部分數碼寶貝卡牌遊戲規則的修訂	25

* 說明手冊中的插圖可能與實際產品略有不同。

若繁体字版本和日語版本的規則說明手冊的內容不同時, 請以日語規則手冊為準。

這是什麼遊戲？

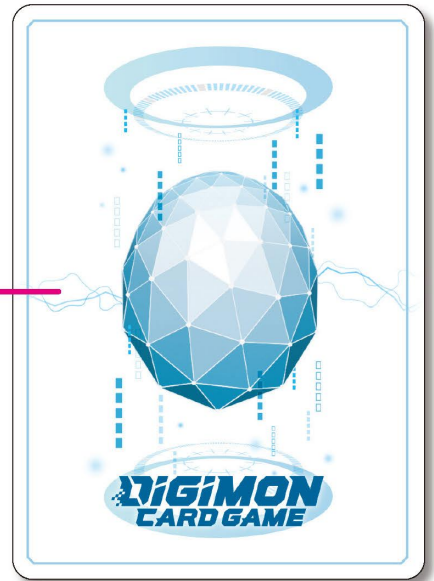
數碼寶貝卡牌遊戲是一款對戰型交換卡片遊戲！
玩家可以讓各式各樣的數碼寶貝伙伴在戰鬥區登場，並攻擊對手。
經過進化的數碼寶貝會更加強大，並且獲得新的力量！
要是能夠破壞所有守護對手的安全區卡片，並給予致命一擊的話將贏得勝利！

關於卡片

數碼寶貝卡・數碼蛋卡



※數碼蛋卡的背面和其他卡片不一樣。



數碼寶貝卡

數碼蛋卡

※數碼蛋卡在育成區孵化後，
可作為數碼寶貝使用。



- 登場消耗值：使數碼寶貝在戰鬥區登場所需的消耗值
- DP值 (Digimon Power)：數碼寶貝的攻擊力。對戰時，DP值比較大的一方勝利。在遊戲中，數碼寶貝因任何效果而使DP值降至0，將會消滅成為廢棄卡片
- 進化條件：可以進化成這隻數碼寶貝的數碼寶貝「顏色」和「Lv.」，以及進化所需的消耗值
- 效果：數碼寶貝持有的特殊效果
- Lv.：數碼寶貝的等級。
- 卡片名稱
- 顏色
- 卡片編號
- 擴張記號
- 稀有度
- 特徵：數碼寶貝的型態・屬性・類型等等的特徵摘要
- 進化元效果：由該數碼寶貝進化時可發揮的效果

馴獸師卡

●登場消耗値：使馴獸師在戰鬥區登場所需的消耗值

●效果：馴獸師持有的特殊效果

●卡片名稱

●顏色

●卡片編號

●稀有度

●擴張記號

●安全區效果(進化元效果)：這張卡片在安全區因確認而被翻開時所發揮的效果。也有一部分馴獸師卡是具有進化元效果而非安全區效果。

行動卡

●使用消耗値：使用行動卡所需的消耗值

●效果：使用行動卡時所發揮的效果

●卡片名稱

●顏色

●卡片編號

●稀有度

●擴張記號

●安全區效果：這張卡片在安全區因確認而被翻開時所發揮的效果

遊戲中, 請如圖示配置放置卡片。

●安全區

守護玩家的防護牆。

當玩家受到攻擊, 安全區的卡片就會減少。

在安全區0張卡片時, 如果玩家受到可以進行確認1張以上卡片的數碼寶貝攻擊的話, 即輸掉遊戲。

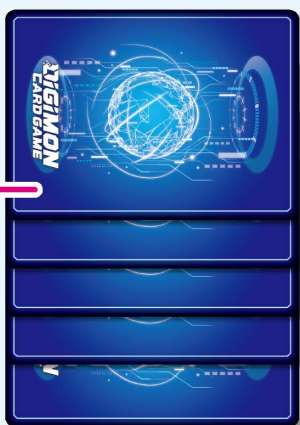
●記憶體量表

耗費消耗值所使用的記憶體量表。自己和對手共同使用。

手 帳

●卡組區

放置卡組的位置。



自 己

戰鬥區

●數碼蛋卡組區

放置數碼蛋卡組的位置。



●廢卡區

放置正面朝上的廢棄卡片的位置。



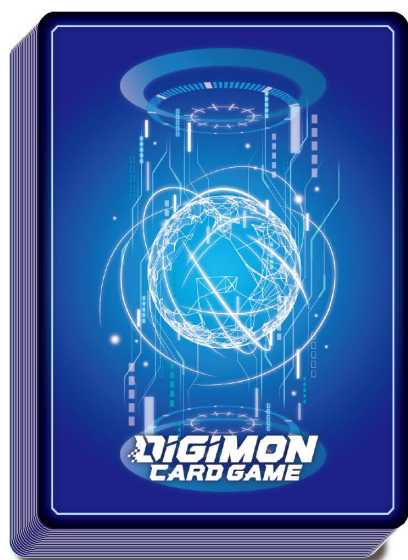
●育成區

放置由數碼蛋卡組孵化的數碼寶貝的位置。育成區的數碼寶貝, 不會發揮任何效果, 並且除了對育成區數碼寶貝有效的效果以外, 也不會受到其他卡片的效果影響。

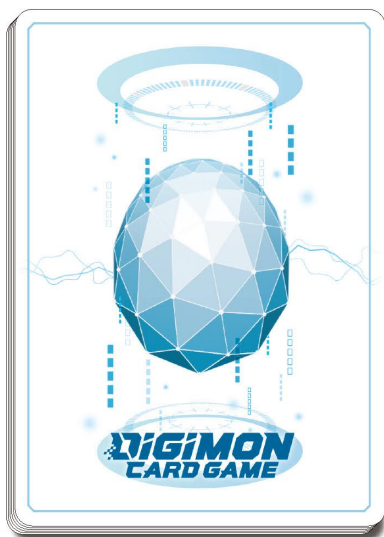
關於卡組

在數碼寶貝卡牌遊戲中，以下為遊戲所需的物品。

- 卡組：由數碼寶貝卡、馴獸師卡、行動卡所組成50張整的卡組。
相同卡片編號的卡片最多可放入4張。
- 數碼蛋卡組：由0~5張數碼蛋卡所組成的卡組。
相同卡片編號的卡片最多可放入4張。即使沒有數碼蛋卡組也沒關係。
- 記憶體量表&計數器：顯示雙方記憶體的量表。與對戰對手一起使用一個。
- 指示物用卡片：如果卡組內包含可使用指示物的卡片時，請在有使用需求下準備指示物卡片。
關於指示物的詳細介紹，請參閱本說明手冊的「關於指示物」)



●卡組



●數碼蛋卡組



●記憶體量表、計數器

另外，雖然遊戲盤並非必備品，不過每人各有一張遊戲盤會更加方便。

遊戲的準備

※規則說明手冊和卡片內容有矛盾時，以卡片的文字敘述優先。

- 1 將卡組洗牌後，放置在「卡組區」。
- 2 將數碼蛋卡組洗牌後，放置在「數碼蛋卡組區」。(如果不使用數碼蛋卡組時，則不執行任何動作進行下一個步驟)。
- 3 猜拳決定先攻・後攻。猜拳獲勝的玩家自動成為先攻。
- 4 雙方各自從卡組抽5張卡片作為手牌。確認手牌後，可以有一次的機會重新抽取手牌。如果要重抽時，先向對手聲明要重抽手牌，再將手牌全數放回卡組並且洗牌後，重新抽取5張卡片。如果沒有重抽手牌的需求，可以不進行這個步驟。另外，由先攻方先聲明是否重新抽取手牌。
- 5 將卡組上面的5張卡片，不看卡片內容維持蓋牌狀態，放置在「安全區」。從卡組上面逐一放置卡片(以卡組最上面一張的卡片為安全區最下面一張的方式放置)。
- 6 將計數器放置在「記憶體量表」的「0」的位置，遊戲開始!!

☆耗費消耗值的方式

在這個遊戲使用卡片時，會使用記憶體量表(記憶體)耗費消耗值。
例如要耗費消耗值3時，將記憶體往自己的右側移動3格。

如果在我方回合中，耗費消耗值後記憶體移動到對方的1以上的話，就結束我方回合，然後換成對方回合(剛好是0時，我方回合則會繼續)。

※在解決所有解決中的效果之後，換成對方的回合。

記憶體不會大於10。另外，除非可以移動的記憶體足夠，否則無法耗費超過10的消耗值。

例如要使用消耗值13的卡片時，我方的記憶體必須在3以上時才能使用。

(圖版：顯示計數器在記憶體量表2以下是×，3以上是○的圖版)

耗費消耗值3



有足夠的記憶體耗費消耗值13



沒有足夠的記憶體耗費消耗值13



☆活動狀態和休息狀態

登場的數碼寶貝通常以正置的「活動狀態」放置。若要進行攻擊和格擋等行動，即換成橫置的「休息狀態」。



活動狀態

休息狀態卡片回到活動狀態稱為「活動」，活動狀態卡片成為休息狀態稱為「休息」。



休息狀態

遊戲從先攻方開始進行以下4個階段。

① 活動階段

活動階段

將我方休息狀態的卡片全部置為活動狀態。

※【我方回合開始時】【對方回合開始時】的效果會在活動階段之前發揮。

② 抽卡階段

抽卡階段

從卡組抽1張卡片到手牌(抽卡)。

如果這個時候已經用完卡組的卡片而無法抽卡的話,即輸掉遊戲。
只有先攻方的第1回合,在抽卡階段不抽卡。

③ 育成階段

育成階段

只能進行「孵化數碼蛋」「將數碼寶貝從育成區移動」「不做任何動作」之中的一個動作1次。

● 孵化數碼蛋

只有在育成區沒有數碼寶貝時才可進行。從數碼蛋卡組的上面翻開1張卡片,然後放置在育成區。已孵化的數碼蛋卡,視為Lv.2的數碼寶貝。

● 將數碼寶貝從育成區移動

在育成區擁有DP的數碼寶貝可以移動到戰鬥區(沒有DP的數碼寶貝則無法移動到戰鬥區)。

此外,由於將數碼寶貝從育成區移動到戰鬥區並不視為數碼寶貝登場,因此不會發揮登場時效果,而且在移動到戰鬥區的回合即可進行攻擊。

● 不做任何動作

不做任何動作前進到下個階段。

④ 主要階段

主要階段

遊戲的主要階段。在這個階段,可以依任意順序盡可能地進行以下任何動作。

A. 數碼寶貝登場

B. 數碼寶貝進化

C. 馴獸師登場

D. 使用行動卡

E. 攻擊

F. 發揮【主要】效果

※關於主要階段的內容,將在下一頁之後解說。

回合結束

因耗費消耗值而使記憶體移動到對方的1以上時,回合就到此結束,然後換成對方的回合(如果還有解決中的效果和行動時,在全部解決之後才交換回合。要是因解決效果而使記憶體回到我方的0以上時,我方回合則會繼續而不會交換)。

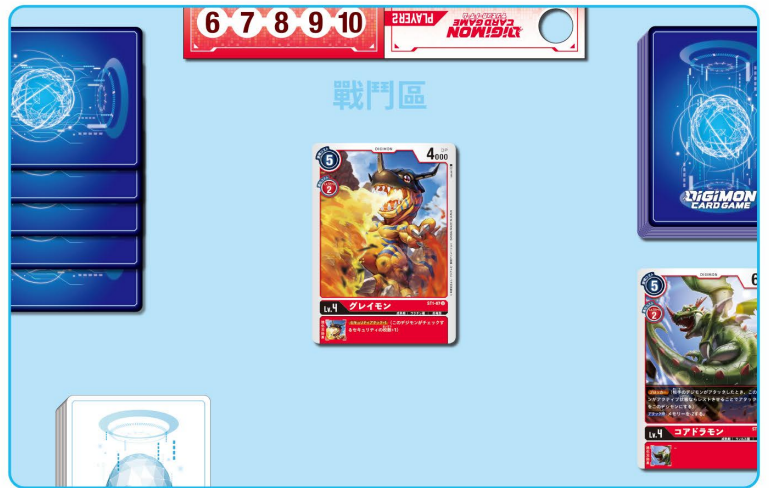
主要階段 A、B、C、D

A. 數碼寶貝登場

使手牌中的數碼寶貝卡，在戰鬥區登場。

首先，從手牌中將想要登場的數碼寶貝卡，以活動狀態放置在戰鬥區。

接著耗費該數碼寶貝卡的登場耗費值，便可作為數碼寶貝在戰鬥區登場。



數碼寶貝在登場的回合無法進行攻擊。

配置在戰鬥區的數碼寶貝數量不限。

B. 數碼寶貝進化

使我方戰鬥區或育成區的數碼寶貝進化。

檢視手牌中的數碼寶貝卡的進化條件。我方滿足指定顏色和Lv.的數碼寶貝，可以進化成手牌中的數碼寶貝。如果卡片有多項進化條件時，只要滿足其中任一項就可以進化。

右圖的進化條件，顯示為「黑色Lv.3以進化消耗值2進化」。



在有些卡片的文字敘述上記載的進化條件，如：〔進化「滾球獸」：消耗值0〕，是以名稱或特徵作為條件，而不是顏色或Lv.。根據此進化條件進行的進化視為一般進化，會在育成區進化、也是會受到將其進化的效果或增減進化消耗值的效果影響的對象。



將手牌中的數碼寶貝卡，以看得見進化元效果的方式，錯開疊放在我方1隻滿足進化條件的數碼寶貝上面。

接著，耗費寫在卡片上的進化消耗值。

進行進化後，從卡組抽1張卡片作為進化獎勵。

※使休息狀態的數碼寶貝進化後也是休息狀態。

※數碼寶貝在進化的回合可以進行攻擊。但是，即使在登場的回合進行進化，也無法進行攻擊。

※在進化獎勵的抽卡完成之後，發揮數碼寶貝【進化時】的效果。

因進化和卡片效果而被疊在下面的卡片會成為「進化元」，疊了之後就可以使用該卡片的進化元效果。

進化元卡和進化後的卡片，全部合在一起視為1隻數碼寶貝。當該數碼寶貝消滅時，連同進化元卡全數成為廢棄卡片。

C. 馴獸師登場

使手牌中的馴獸師卡，在戰鬥區登場。

首先，從手牌中將想要登場的馴獸師卡，以活動狀態放置在戰鬥區。
接著耗費該馴獸師卡的登場耗費值，便可作為馴獸師在戰鬥區登場。
配置在戰鬥區的馴獸師數量不限。馴獸師無法攻擊和格擋。

D. 使用行動卡

使用手牌的行動卡，發揮【主要】的效果。

要使用手牌的行動卡，我方在戰鬥區或育成區必須存在1隻和行動卡顏色相同的數碼寶貝或馴獸師。這稱之為「顏色條件」（即使是育成區的Lv.2數碼寶貝，也可以滿足顏色條件）。

從手牌中拿出行動卡，耗費該卡的使用耗費值，便可發揮該的主要效果。

發揮過效果後，行動卡就成為廢棄卡片。

無法從手牌發揮安全區效果。

主要階段 E

E. 攻擊

使用戰鬥區的數碼寶貝進行攻擊。首先，選擇攻擊的對象。可以作為對象的是對方1隻在戰鬥區休息狀態的數碼寶貝，或是對方玩家兩者擇一。接著，讓我方1隻想進行攻擊活動狀態的數碼寶貝休息後，聲明攻擊。如果有攻擊時的效果，或是在我方數碼寶貝攻擊時發揮的效果，可以在這個時候發揮。在解決所有發揮的效果後，接下來為「反擊時間」。在反擊時間，首先遭受攻擊的玩家發揮「對方數碼寶貝攻擊時」的效果，在發揮的效果結束之後，遭受攻擊的玩家發揮一次每次攻擊時的【反擊】效果。在解決所有反擊時間的效果後，即為「格擋時間」。在格擋時間，遭受攻擊的玩家的數碼寶貝中，持有《格擋》的數碼寶貝可以進行格擋。格擋，是指使用我方的數碼寶貝防止對方的數碼寶貝攻擊的動作。將我方持有《格擋》效果活動狀態的數碼寶貝置為休息即可進行格擋。一旦進行格擋，攻擊的對象即會變成進行格擋的數碼寶貝，並進行數碼寶貝之間的對戰。在每次攻擊時可以使用1隻數碼寶貝進行格擋。解決所有的效果之後，接著進行以下的步驟。

● 攻擊對方的數碼寶貝，或是遭到對方的數碼寶貝格擋時

攻擊的數碼寶貝和作為對象的數碼寶貝對戰。

在戰鬥中，比較各自的數碼寶貝DP值，比較大的一方勝利。輸了的數碼寶貝會消滅，成為廢棄卡片。

DP值相同時則不分勝負，雙方的數碼寶貝都會消滅。



☆ 如果數碼寶貝的DP值降至0時

數碼寶貝的DP值，雖然受到攻擊不會減少，但會因為減少DP值的效果而造成暫時性的減少。

假如因為上述的效果而使數碼寶貝的DP值降至0的話（不會小於0），該數碼寶貝會消滅成為廢棄卡片。

另外，即使數碼寶貝因為減少DP值的效果而造成DP值降至0而後消滅，這是因為規則而消滅，並不會把減少DP值的效果當成消滅數碼寶貝的效果。

●攻擊對方玩家時

對方的安全區有 1 張卡片以上時，從上面翻開 1 張。

因攻擊而翻開安全區卡片稱為「確認」。

因確認而翻出的卡片是持有安全區效果的卡片的話，將發揮該效果。安全區效果不必耗費消耗值，即使是行動卡也可無視顏色條件發揮。

解決安全區效果後，或者是沒有安全區效果的卡片的話，前往下個步驟。

視翻開的卡片來進行以下的各種解決方式。

數碼寶貝卡

翻出數碼寶貝卡時，該卡成為「安全區數碼寶貝」，將會和攻擊的數碼寶貝進行對戰。

對戰的方法，和攻擊在戰鬥區的數碼寶貝時一樣，比較DP值後較高的一方即勝利。

安全區數碼寶貝不會被視為一般的數碼寶貝，因此無法發揮對數碼寶貝有效的效果。

而安全區數碼寶貝也無法發揮除了本身所持有的安全區效果以外的效果。

若攻擊的數碼寶貝輸了的話，在消滅後就此結束攻擊。

無論對戰結果如何，安全區數碼寶貝在對戰結束後都會成為廢棄卡片。

行動卡、馴獸師卡

成為廢棄卡片。（※若是因安全區效果而登場或加入手牌的話，不會成為廢棄卡片）。

在對方的安全區0張卡片時，如果使用可以進行確認1張以上卡片的數碼寶貝成功攻擊對方玩家的話，遊戲即獲勝。



確認安全區效果

☆在1次攻擊中可以確認2張以上的安全區卡片時

像是持有《安全區攻擊+1》的數碼寶貝，在1次攻擊中可以確認多張安全區卡片時，請逐張卡片進行確認。

假如在最初的確認中，因翻開的卡片造成攻擊的數碼寶貝消滅，或是放到手牌等狀況時，攻擊便就此結束。

☆如果安全區卡片降到0張時

如果安全區的卡片降到0張時，即使有《安全區攻擊+》等等的效果可以進一步確認安全區，攻擊仍就此結束。

即使對方的安全區卡片是0張，遊戲仍持續進行。

在上述的狀態下，再一次使用可以進行確認1張以上卡片的數碼寶貝成功攻擊玩家，遊戲即獲勝。

☆以《格擋》來防禦！

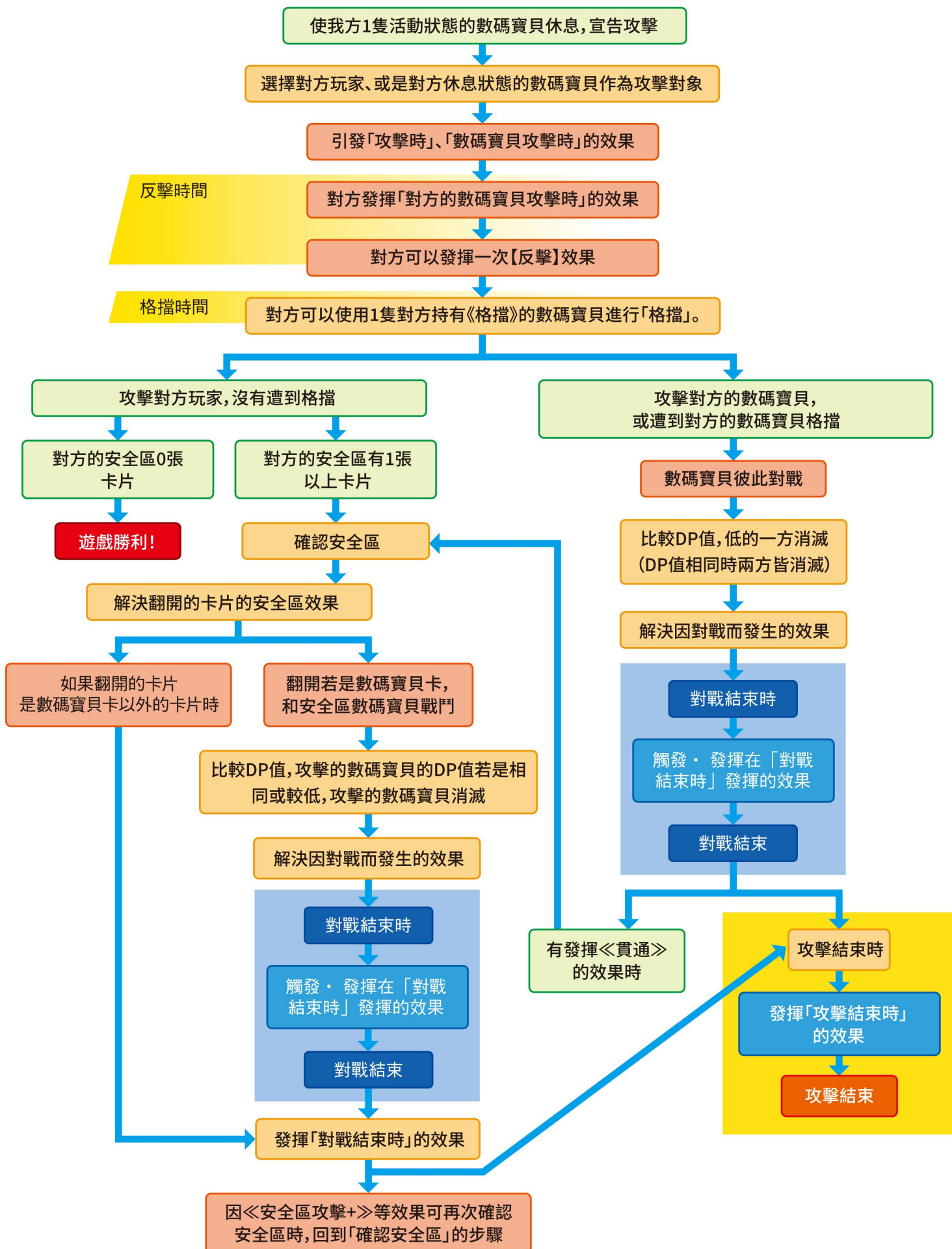
在數碼寶貝之中有持有《格擋》效果的數碼寶貝。

持有《格擋》的數碼寶貝、「格擋」對方的攻擊，並可以代替受到攻擊。

進行格擋時，對方的數碼寶貝的攻擊對象即變更為格擋的數碼寶貝，然後進行對戰。

對玩家的攻擊，和對不想被消滅的數碼寶貝的攻擊，使用格擋來防禦吧！

攻擊的步驟



主要階段F

F. 發揮【主要】效果

發揮數碼寶貝、馴獸師和放置在戰鬥區的行動卡的【主要】效果。

請聲明是發揮【主要】效果的時間，並執行該效果的文字內容。

和使用手牌中的行動卡時相同，數碼寶貝、馴獸師和戰鬥區的行動卡的【主要】效果，無法強行介入攻擊或其他發揮中的效果並發揮。

關於放棄出牌(PASS)

在這個回合，如果沒有任何可以做的動作時，宣告放棄出牌可以將回合讓給對方。

放棄出牌時，無論記憶體原先在哪個位置，都將移動到對方的「3」。



回合結束

在回合中，耗費消耗值後，記憶體移動到對方的「1」以上的話，這時就結束回合換成對方的回合（如果有解決中的效果和行動時，將全數解決後才換成對方的回合。因解決效果而使記憶體的位置回到我方的0以上的話，回合則繼續進行不會交換）。記憶體會在回合結束時的位置。

例：在記憶體1的時候耗費消耗值5的話，記憶體會移動到對方的4，然後對方回合就從記憶體4開始。

遊戲結束

在遊戲中，發生以下任一情況時，您即取得勝利。

- 在對方的安全區0張卡片時，使用可以進行確認1張以上卡片的數碼寶貝成功攻擊對方玩家
- 在對方的抽卡階段，對方的卡組已經沒有卡片可以抽卡

關於指示物

由補充包「究極力量【BT-02】」開始，持有「使指示物登場」效果的卡片登場了。

所謂指示物，是可以視為數碼寶貝和馴獸師的特殊卡片。指示物卡片和卡組分開準備，且無法以一般的方式登場。因為「使指示物登場」的效果，才可以登場。

使用指示物時，請提前準備指示物用的卡片。只要能 and 卡組的卡片有所區別的任何卡片都可以。指示物不包含在卡組的張數內。

其他關於指示物的規則如下。

- 指示物的卡片名稱或能力・效果會因為「使指示物登場」的效果而變化。
- 指示物無法進化、或放置在其他數碼寶貝的進化元或馴獸師下面。另外，也無法將其他卡片放置在指示物下面。
- 作為數碼寶貝登場的指示物對於對數碼寶貝有效的效果，會和一般數碼寶貝一樣受到影響，以及作為馴獸師登場的指示物對於對馴獸師有效的效果，會和一般馴獸師一樣受到影響。
但是指示物無法執行的效果，如將卡片放置在指示物下面等則不受影響。
- 當指示物被消滅、廢除、或是成為放回手牌、卡組、放置在安全區、放置在其他卡片下面等等的狀態時，必須從遊戲中移除。
指示物不會放置在卡組、數碼蛋卡組、手牌或廢卡區。
- 發揮使該指示物登場效果的卡片即使已不在場上，指示物仍可繼續存在場上

☆當沒有DP的數碼寶貝在戰鬥區登場時

因為若干效果的組合，可能會造成Lv.2以下的數碼寶貝在戰鬥區登場。

當有上述情況時，因為Lv.2以下的數碼寶貝是無法存在於戰鬥區，而會成為廢棄卡片。

這並不會當成消滅。

☆增加、減少記憶體的效果

在卡片的效果中，有可以增加或是減少記憶體的效果。

增加以及減少，是由使用該卡片那一方的視角來決定增加或是減少。

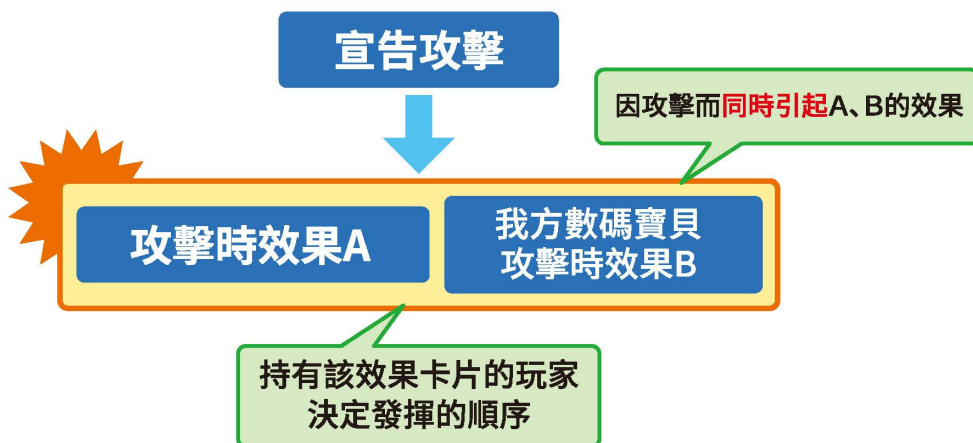
例如，因確認而翻到持有安全區效果「記憶體+2」的「巨錘火花」時，由使用該卡片的玩家來看是+2，因此對進行確認的玩家來說就是記憶體-2。

效果解決順序

在遊戲中，持有多個攻擊時的效果的數碼寶貝攻擊時，同時間內可能會造成多個效果一起發生。

要如何發揮同時發生的效果的順序，由持有該效果卡片的玩家來決定。

若自己和對方，雙方的效果同時發生時，優先發揮該回合玩家的效果，該回合玩家的效果全部解決之後，才讓對方的效果發揮。



or



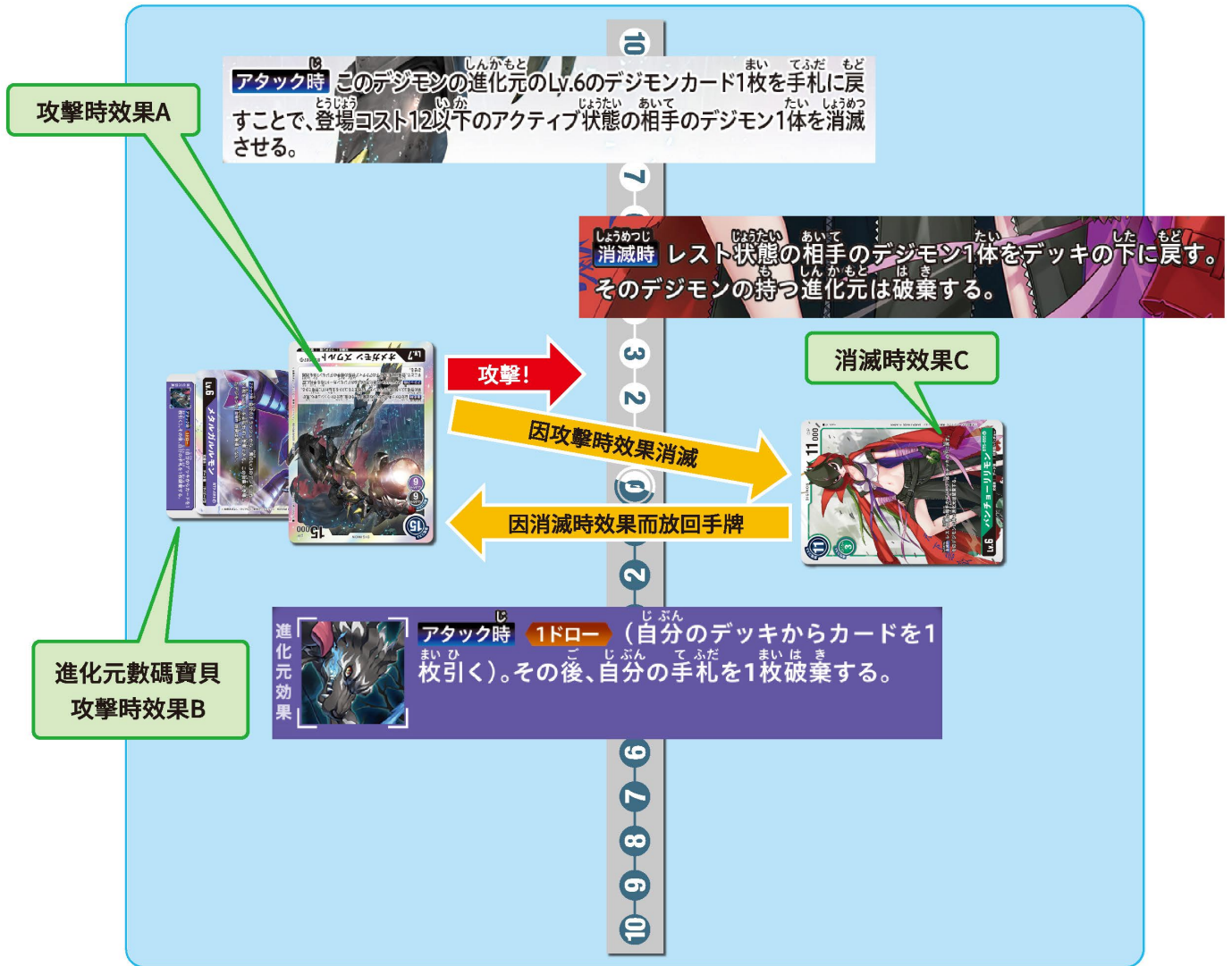
因發揮效果而產生新的效果時，該效果會比其他的效果先發揮。如果因該效果又產生了新的效果，也是由新的效果先發揮。



or



儘管是可以發揮效果的状态,但是在該數碼寶貝和馴獸師發揮效果之前,就因為另一個效果造成被消滅或是回到手牌而離場時,不會發揮效果。



解決順序排列例



此種情況也可以按以下的順序解決



or

若未發揮效果的數碼寶貝離場, 便取消該效果

關於擁有多種顏色的卡片和合體進化

從ST9・ST10開始，在1張卡片上擁有多種顏色，
以及合體2隻以上的數碼寶貝來進化的「合體進化」登場了。
接下來將說明這些相關的新規則。

關於擁有多種顏色的數碼寶貝

1隻擁有多種顏色的數碼寶貝登場。

這隻數碼寶貝如擁有「藍・綠」「黃・紫」等不同的顏色，即視為所擁有的顏色都適用的數碼寶貝。

和持有「也可視為○色的數碼寶貝」效果的數碼寶貝不同，不僅僅是在戰鬥區的期間，

在育成區和手牌・卡組・廢卡區時也一樣，被視為擁有多種顏色的卡片。

另外在計算卡片的顏色時，可以計算該張卡片上的顏色數量。



※例：「藍・綠」的「ST9-05 機甲龍獸」，

可以作為藍色數碼寶貝使用也可以作為綠色數碼寶貝使用，不只在戰鬥區，
進化條件在育成區也可以進化成藍色的數碼寶貝或綠色的數碼寶貝。
在計算卡片的顏色時，將其視為擁有藍色和綠色兩種顏色。

關於擁有多種顏色的行動卡

擁有多種顏色的行動卡，視為所有擁有的顏色都適用的行動卡。

另外，使用卡片也必須滿足所有的顏色條件。



※例：「黃・紫」的「ST10-14 混沌降階」，

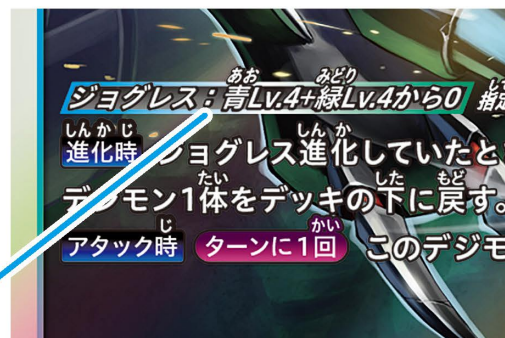
可以作為黃色行動卡使用也可以作為紫色行動卡使用。
使用時，若場上沒有同時有黃色的數碼寶貝或馴獸師，
以及紫色的數碼寶貝或馴獸師的話就無法使用。
若有「黃・紫」或「紫・黃」擁有多種顏色的數碼寶貝的話，
就能夠以1隻滿足顏色條件。

關於合體進化

合體進化，是2隻數碼寶貝合體後進化的新進化規則。

以合體進行進化就稱為「合體進化」。

持有合體進化條件的數碼寶貝卡，即可合體進化。



合體進化條件

合體進化，會進行以下的步驟。

1. 查看手牌中數碼寶貝卡的合體進化條件。

假如所有符合指定顏色和Lv.條件的數碼寶貝都在戰鬥區內，即可進化合體進化。

2. 將要合體進化的數碼寶貝卡拿出來放在戰鬥區，並在該數碼寶貝卡下，

以活動狀態疊放合體進化條件所指定的2隻數碼寶貝，並包含其所有的進化元。

這時疊放的順序為，依合體進化條件寫於左側的數碼寶貝在上，寫於右側的數碼寶貝放在下面。

另外，各數碼寶貝的進化元順序並不會改變，照原樣疊放即可。

用「V仔獸EX」和「飛蟲獸」
合體進化成「機甲龍獸」!



因為合體進化條件是「藍Lv.4+綠Lv.4」，
所以藍色的「V仔獸EX」疊放在上面，
而綠色的「飛蟲獸」放在下面，
再把「機甲龍獸」放置在最上面!
各自的進化元仍按照原來順序疊放不更動。



V仔獸EX

飛蟲獸



3. 耗費所需的進化消耗值，並抽1張卡片作為進化獎勵。

4. 若有進化時效果，將會發揮該效果。

在合體進化中成為進化元的卡片之後，和一般的數碼寶貝一樣可以使用該卡片的進化元效果。

進化元的卡片和進化後的卡片，全部合在一起視為1隻數碼寶貝。

※在合體進化中，即使進化前的數碼寶貝其中一隻或兩隻都處於休息狀態，在合體進化後會置為活動狀態。

※進化前的數碼寶貝所遭受的效果皆會消失並重置。

※[每回合1次]之效果的使用次數也會重置，因此可以再次使用。

※即使進化前的數碼寶貝其中一隻或兩隻都是剛登場的回合，合體進化後的數碼寶貝也可以進行攻擊。

※合體進化和一般的進化一樣，會觸發【進化時】效果或「數碼寶貝進化時」效果。而且，也會受到增減進化消耗值效果的影響。

※合體進化必須由在戰鬥區的2隻數碼寶貝執行。

※使用「可以進化/進化」效果，無法進行合體進化。只有「可以合體進化/合體進化」效果才可以藉由效果進行合體進化。

關於數碼合體

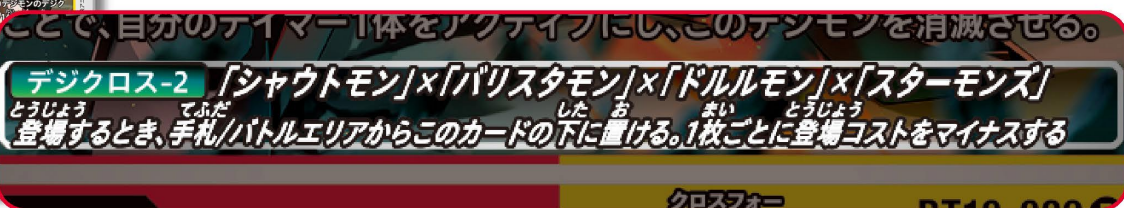
由補充包「交叉邂逅【BT-10】」開始，在數碼寶貝登場時將手牌中或對戰區中的數碼寶貝放置在進化元的「數碼合體」登場了。以下將說明相關的新規則。

數碼合體，是指在讓持有「數碼合體條件」的數碼寶貝登場時，從手牌中或是自己戰鬥區的數碼寶貝中，將數碼合體條件指定的卡片放置在即將登場的數碼寶貝進化元，每放置1張卡片，即可減少和指定數量相當的登場消耗值。

依下列的順序進行。



1. 聲明讓持有數碼合體條件的數碼寶貝卡登場後，放置在戰鬥區。
2. 聲明是否進行數碼合體。如果要進行數碼合體時，確認數碼合體條件，從手牌中或自己戰鬥區的數碼寶貝中，將符合條件的卡片（名稱或特徵等條件一致的卡片）放置在即將登場的數碼寶貝進化元。



從手牌中或戰鬥區的數碼寶貝中將符合條件的數碼寶貝卡放置在進化元



戰鬥區的數碼寶貝



廢除進行數碼合體的數碼寶貝的進化元

如果是放置戰鬥區的數碼寶貝時，只可以放置數碼寶貝最上面那一張卡片。同時，廢除該數碼寶貝的進化元卡片。這個動作不會視為消滅或是廢除進化元效果。

進行數碼合體時，不需要放置所有記載在數碼合體條件上的卡片，也可以只放置一部分記載在條件上的卡片。另外，記載在數碼合體條件上的卡片最多只可以各放1張。

以數碼合體疊放卡片的順序，無關Lv.，而是將在數碼合體條件中記載越靠左側的卡片放置在越上面。

デジクロス-2 「シャウトモン」「パリストモン」「ドルルモン」「スターモンズ」
 どうじよう てふだ した お まい どうじよう
 登場するとき、手札/バトルエリアからこのカードの下に置く。1枚ごとに登場コストをマイナスする



進化元の順序は將寫在數碼合體條件越靠左邊的卡片放置在越上面。

不放置所有數碼合體條件的卡片也OK。

- 計算登場消耗值。每有1張以數碼合體放置在進化元的卡片，登場消耗值即會減去數碼合體條件指定的數值(最低為0)。
- 耗費登場消耗值，完成登場。

デジクロス-2 「シャウトモン」×「パリストモン」×「ドルルモン」×「スターモンズ」
 どうじよう てふだ した お まい どうじよう
 登場するとき、手札/バトルエリアからこのカードの下に置く。1枚ごとに登場コストをマイナスする



每有1張以數碼合體放置的進化元卡片，即會減去和指定數量相當的登場消耗值。

原本登場消耗值9，每有1張以數碼合體放置的卡片-2。
 因為放置了2張卡片，所以-4後以消耗值5登場！

以數碼合體登場的數碼寶貝，視為和一般登場一樣，也會發揮【登場時】效果、或「數碼寶貝登場時」效果。另外，也一樣適用在登場的回合無法進行攻擊的規則。

如果不讓持有數碼合體條件的數碼寶貝進行數碼合體登場時，則依照一般的登場順序登場。

關於爆裂進化

由補充包「VS皇家騎士【BT-13】」開始，將馴獸師放回手牌即可以低消耗值進行進化的「爆裂進化」登場了。以下將說明相關的新規則。



爆裂進化，可以進行進化成持有爆裂進化的數碼寶貝卡。

以卡片的爆裂進化使指定的我方數碼寶貝進化時，將爆裂進化指定的我方馴獸師放回手牌，即可以指定的進化消耗值進行進化。也可以進行進化獎勵的抽卡。

バースト進化:「大門大」1体を手札に戻すことで、「シャイングレイモン」から0
バースト進化したターン終了時、このデジモンに重ねられているカードを上から1枚破棄する

進行爆裂進化的數碼寶貝在進化的回合結束時，必須廢除1張疊放在該數碼寶貝卡上面的卡片。

即使因為進化或「退化」，使得疊放在上面的卡片不是爆裂進化的卡片，也要進行廢除。但是，如果1張進化元卡片也沒有時，因為不是疊放的卡片所以不會廢除。

進化的回合結束時，廢除1張疊放卡片上面的卡片。



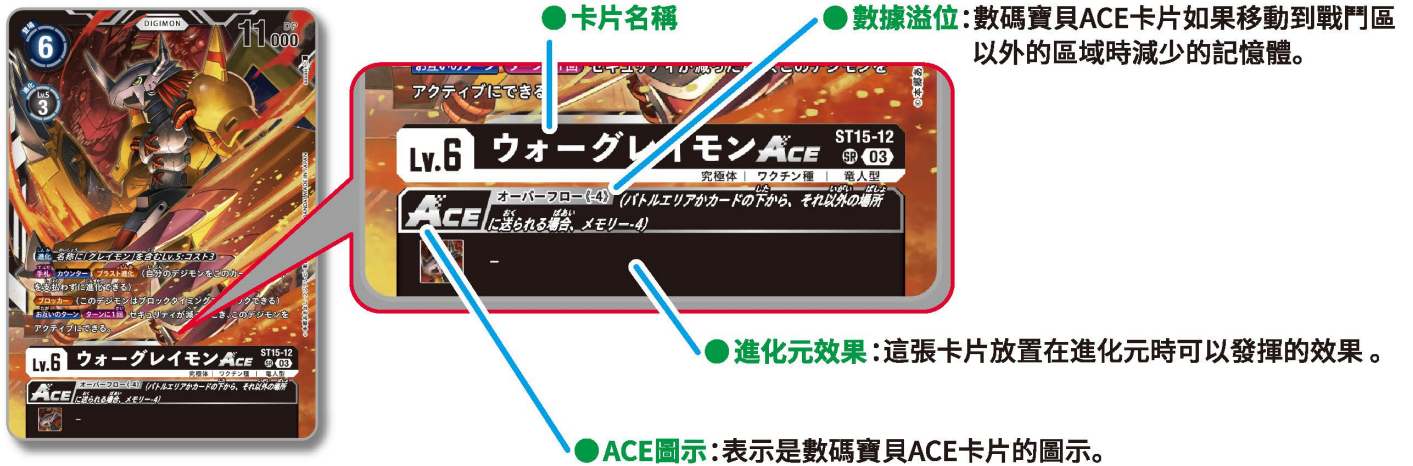
移往廢卡區

爆裂進化，和一般進化一樣，也會觸發【進化時】效果、或「數碼寶貝進化時」效果。而且，也會受到增減進化消耗值的效果影響。

此外，使用「可以進化 / 進化」效果，無法進行爆裂進化。只有「可以爆裂進化 / 爆裂進化」效果才可以藉由效果進行爆裂進化。

關於數碼寶貝ACE

由起始牌組「勇氣的戰龍【ST-15】」「友情的鋼狼【ST-16】」開始，可以在反擊時間進化的數碼寶貝卡「數碼寶貝ACE」登場了。以下將說明相關的新規則。



數碼寶貝ACE在卡片分類是屬於數碼寶貝卡。

數碼寶貝ACE和其他相同Lv.的數碼寶貝卡相比，登場消耗值較少，相對更容易登場。

最大的特徵是在對方回合的反擊時間可以進行進化的《BLAST進化》。

《BLAST進化》是【反擊】的效果。在對方的數碼寶貝進行攻擊，發揮攻擊時效果之後的反擊時間，我方的數碼寶貝可以不耗費消耗值進化成手牌中的數碼寶貝ACE數碼寶貝卡（必須滿足進化條件）。

《BLAST進化》也和一般進化一樣，會進行進化獎勵的抽卡。



藉由《BLAST進化》可以發揮【進化時】效果、或是進化成持有《格擋》的數碼寶貝後，在反擊時間之後的格擋時間進行格擋。

此外，含有《BLAST進化》的【反擊】效果，每次攻擊只可以發揮一次。

關於《數據溢位》

《數據溢位》，是指在戰鬥區的數碼寶貝ACE卡，被消滅・廢除・放回卡組或手牌・放置在安全區等等移動到戰鬥區以外的區域時適用的規則。

在滿足《數據溢位》適用條件的當下，即使是正在發揮某個效果中，也會立即減去指定的記憶體。

雖然《數據溢位》會寫在數碼寶貝ACE卡，但並非數碼寶貝的效果，而是有關數碼寶貝ACE的規則。

《數據溢位》，在數碼寶貝ACE卡從放置在數碼寶貝的進化元或馴獸師下面的狀態，移動到廢卡區・手牌・卡組・安全區時也適用。

如果數碼寶貝ACE卡被放置到其他數碼寶貝的進化元或戰鬥區的卡片下面時，又或是數碼寶貝ACE卡從手牌、卡組或育成區等戰鬥區以外的區域，被放置到廢卡區或安全區時，則不適用《數據溢位》。

關於「有記載○○」的卡片

由補充包「穿越時空【BT-12】」開始，在卡片效果追加了「有記載○○」（○○為任意文字）的文字敘述。

這個「有記載○○」是將符合該條件的卡片作為對象的文字敘述，而判定條件的方法則如下。

- 判定卡片是否含有「卡片名稱、效果、進化元效果、安全區效果、合體進化、特殊進化、數碼合體條件」中任一項被指定的詞彙或標示。
- 從數碼寶貝、馴獸師之中選擇符合條件的卡片時，只參考放置在最上面的1張卡片。不會參考該數碼寶貝的進化元卡、或是放置在馴獸師下面的卡片。

數碼寶貝最上面的卡片所持有的進化元效果，由於不是進化元所以在無法發揮效果的狀態下，但是在「有記載○○」的判定中，也會參考該進化元效果的文字敘述。

相反地，如果是『有記載「○○」的進化元卡』時，即使是疊放在其他數碼寶貝下面的卡片，也會參考卡片名稱或效果等進化元效果以外的部分。

- 如果「有記載○○」的「○○」為效果時，即使對象實際上沒有該效果，又或是在無法發揮的狀態下，如在參考範圍有該語詞即視為「有記載」。
- 「○○」即使與詞彙有部分重疊仍視為有記載。

但是，如關鍵字效果或效果的發揮時間點等變成標示的詞彙，即使與別的詞彙部分重疊，仍不會視為有記載。

這些變成標示的詞彙只有完全一致才會視為參考對象。

關於卡片文本的記述

關於以下的效果，將在此之前記述在卡片文本中的內容重新訂定為基本規則。

因此，雖然會省略一部分的文本，但有關適用的效果並不會改變。

•關於數碼寶貝從戰鬥區離開之效果的效果記述

在此之前，在數碼寶貝返回手牌和卡組、
或放置在安全區等等使數碼寶貝從戰鬥區離開的效果上，
寫著「廢除該數碼寶貝所持有的進化元。」的文本，
從現在起訂為規則，並由文本中省略。

•由數碼寶貝的進化元中登場之效果的效果記述

在此之前，在使數碼寶貝的進化元數碼寶貝卡登場的效果上，
寫著「即可以新的數碼寶貝登場。」的文本，
從現在起訂為規則，並由文本中省略。

•《安全區攻擊》的記述 (Ver.3.0)

關鍵字效果《安全區攻擊》變更記述為《S攻擊》。關於記述之外的規則或裁定則維持不變。

•《格擋》的效果文本記述 (Ver.3.0)

為配合新設置的格擋時間，關鍵字效果《格擋》的效果文本記述變更如下。

《格擋》(此數碼寶貝在格擋時間可以進行格擋)

配合此變更，《格擋》不再是觸發後發揮型的效果，而是定為藉由持有該效果，在格擋時間可以進行格擋的效果。

•「○○或△△」的文本記述 (Ver.3.0)

到目前為止，參考多個條件中的其中一項文本是寫作「○○或△△」，今後將記述成「○○/△△」。以「/」來區別條件，只要符合其中一項即為滿足條件。

例：如果是『擁有「生化型」/「機械型」特徵』時，只要擁有「生化型」或「機械型」中的其中一個特徵即為滿足條件。

•將翻開的卡片放回卡組下面時的記述 (Ver.3.0)

到目前為止，從卡組或安全區中將翻開的卡片放回原本的區域時，文本寫作「其餘卡片依任意順序放回○○。」，今後將省略為「其餘卡片放回○○。」。相關的裁定和處理方式則不會變更，同時將多張卡片放回時可以依任意順序放回。

•從手牌中，將卡片放置在安全區或卡組時的記述 (Ver.3.0)

到目前為止，從手牌中將卡片放置到安全區和卡組等非公開區域，而且是有「○○的卡片」和顏色或卡片種類等條件的卡片時，文本寫作「從我方手牌中，翻開1張○○卡片後放置在我方安全區下面」，今後將省略為「從我方手牌中，將1張○○卡片放置在我方安全區下面」。相關的裁定和處理方式則不會變更，放置有「○○的卡片」和顏色或卡牌種類等條件的卡片時，請在翻開讓對方確認內容之後，再放置到安全區或卡組。若是「將1張卡片～」或「將1張手牌～」等沒有指定的條件時，則不翻開卡片，請背面朝上放置在安全區或卡組。

•將數碼寶貝或馴獸師放置在安全區的效果記述 (Ver.3.0)

到目前為止，將我方或對方的數碼寶貝或馴獸師放置到安全區的效果，文本寫作「將我方(對方) 1隻數碼寶貝背面朝上放置在我方(對方)安全區上。」，今後將省略為「將我方(對方) 1隻數碼寶貝放置在安全區上。」。相關的裁定和處理方式則不會變更，在將這些卡片放置在安全區時，請背面朝上放置。

•進化數碼寶貝的效果記述 (Ver.3.0)

到目前為止，進化我方數碼寶貝的效果，文本寫作「我方數碼寶貝可以耗費進化消耗值進化成○○」，今後將省略為「我方數碼寶貝可以進化成○○」。相關的裁定和處理方式則不會變更，除非有特別記述，否則請耗費卡片上記載的進化消耗值進行進化。

關於部分數碼寶貝卡牌遊戲規則的修訂

關於數碼寶貝卡牌遊戲的規則，將修訂如下。

•關於可移動至戰鬥區的數碼寶貝的條件以及Lv.2數碼寶貝在戰鬥區登場時的裁定

到目前為止，Lv.2的數碼寶貝無法從育成區移動至戰鬥區，若是因任何效果導致Lv.2的數碼寶貝在戰鬥區登場時，皆以「由於Lv.2數碼寶貝無法存在戰鬥區」為理由而遭到廢除，但今後將修訂為以「由於沒有DP的數碼寶貝無法存在戰鬥區」為理由而無法從育成區移動，若是再登場時則會遭到廢除。

「沒有DP的數碼寶貝」不是指DP為0的數碼寶貝，而是指原先沒有標記DP的卡片，作為數碼寶貝存在育成區或是戰鬥區。

由於此修訂，與Lv.無關，而是沒有DP的數碼寶貝將無法從育成區移動至戰鬥區，若是以任何效果在戰鬥區登場時則會遭到廢除。這個動作並不會視為消滅。

此外，若在數碼寶貝進化元的馴獸師卡變成數碼寶貝最上面的卡片時，則一如既往將其視為馴獸師，即使沒有DP也不會遭到廢除。

•關於《格擋》效果 (Ver.3.0)

到目前為止《格擋》是作為在回應時間所觸發的效果，但配合新設置的格擋時間，《格擋》不再是觸發後發揮型的效果，而是定為「藉由持有《格擋》，在格擋時間可以進行格擋的效果」。

從現在開始，以任何效果在格擋時間中獲得《格擋》的數碼寶貝，在該格擋時間可以進行格擋。